

日本アイスホッケー連盟レフェリー委員会発行

2002 / 2006

## 改訂版 ルール解釈説明書No. 1

※2003年11月に発行したものに、今回新たに追加したものを条項順に編集しましたのでご承知ください。(条項に『追加』と記載しております。)

◎第231条 ゴールキーパーのスケート(追加:前ローカルルールに記載済み)  
サイドウエッジ・メタルウエッジ等を靴の底部に付加することは認められない。  
スケートのエッジは、1本のみである。

◎第234条 ゴールキーパーのヘルメットとフェイスマスク

【質問】 ブレイクアウェイの状況で、ゴールキーパーが故意にキャッチングミットをはずした場合、試合を停止する必要があるのか。この場合、ゴールキーパーに反則は科されるのか？(故意にヘルメットおよび/またはフェイスマスクを脱いだ場合は、競技遅延によるマイナーペナルティーが科され、ペナルティショットは与えられない。ケースブック8 ページ参照)

【解釈】 試合を停止する必要は無く、ゴールキーパーに反則は科されない。得点された場合、その得点は認められる。

◎第400条 氷上のプレイヤー

【質問】 レフェリーがあるプレイヤーに対しペナルティーを科したにもかかわらず、そのプレイヤーがペナルティーベンチに入らず(故意ではない)、イリーガルな人数で試合を開始した。その後の処置はどのようにしたら良いか？

【解釈】 ①プレーが中断した際にその事実が判明した場合、ペナルティー対象プレイヤーをペナルティーベンチに入れ、時計を当初の反則があった時間に戻しプレーを再開させる。

②イリーガルな状態でプレーが続けられているときに、正規の人数でプレーしているチームが得点した場合、その得点は認められる。但しペナルティー対象プレイヤーはその間ペナルティーベンチにいたとみなされ、時計を戻す必要は無く、その時点から通常の人数でプレーが再開される。オフィシャルスコアシートには、ペナルティー対象プレイヤーの番号と反則名を記載する必要があるが、その際の反則時間は、得点時ではなく当初の反則があった時間である。

③イリーガルな状態でプレーが続けられているときに、正規の人数でプレーしていないチームが得点した場合、その得点は認められない。ペナルティー対象プレイヤーをペナルティーベンチに入れ、時計を当初の反則があった時間に戻しプレーを再開させる。

④上記の①、②及び③の状況で反則が発生した場合は、その反則を科さなければならない。①の場合と③の場合は、当初の反則があった時点からその反則時間は進行するものとする。この場合、2個のマイナーペナルティーが同時に発生したと同じ状況

になるので、どちらを先に出すか選択させなければならない。②の場合は、得点の時間から反則時間を進行させるものとする。

※ レフェリー・ラインズマンは、状況を把握し、イリーガルな人数でプレーが開始されないようにフェイスオフの際に人数確認を忘れないこと。

#### ◎第416条 プレイヤーの負傷

【質問1】プレー進行中にプレイヤーが負傷した際、具体的にどのような状態(重傷の基準)であればオフィシャルはプレーストップをすることができるのか?尚、その際スコアリングケースであった場合は、どのように判断すべきか?

【解釈1】負傷による試合停止の判断は、すべてレフェリーの自由な判断によるものであり、プレイヤーが明らかに重傷を負ったと判断した場合は、たとえスコアリングケースであっても直ちにプレーをストップすることができる。尚、レフェリーが重傷ではないと判断した場合、ルール条文の記述どおりに判断する。もちろんアタッキングゾーンにパックがあり且つ得点チャンスであればプレーをストップできない。これらは5対5、5対4等氷上の人数に影響されず、どのような状況下においても同じ判断をすること。

【質問2】プレイヤーが重傷を負ったと判断し、レフェリーはプレーを直ちにストップさせたが、そのプレイヤーは、すぐに起き上がり自力でベンチに戻っていった。故意の競技遅延もしくは UN-SP にならないのか?

【解釈2】そのプレイヤーが明らかにプレーストップを目的とし、欺かかのごとく故意に演技をしていたことがレフェリーをはじめ誰もが明白に認めるような状況であれば、ペナルティーを科しても構わない。但しプレイヤーの負傷事実を認定できるのは医師だけであるので、すぐに起き上がり自力でベンチに戻ったとしても負傷していなかったという要素にはならない。

#### ◎第417条 ゴールキーパーの負傷(追加)

この条項においては、2人目のゴールキーパーが負傷した後の処置が記載されているが、ゲームミスコンダクト以上のペナルティーによりそのチームの2人目のゴールキーパーが退場になった場合でも、同じ解釈とする。

#### ◎第422条 タイムアウト

【質問】プレー中断時に、レフェリーがホームチームプレイヤー交代のために手をあげている状態で、ベンチからキャプテンが出てきてレフェリーにタイムアウトを要求した。これは、認められるのか?

【解釈】タイムアウトは認められる。

レフェリーが手を上げている間は、ホームチームの交代が認められているからである。たとえプレイヤーもしくはラインズマンが次のフェイスオフ位置にセットが完了していても、レフェリーが手を上げている以上ルール通り交代可能な状況であり、手順は完了していないことになる。その間にベンチからキャプテンが出てきてタイムアウトを要求しても何ら問題は無い。レフェリーは、手を上げる5秒を有効に使い、フェイスオフの状況が整っていると判断した場合は、直ちに手を下ろすことが重要である。

なお、ケースブック 14 ページの「または選手及びオフィシャルがフェイスオフの位置に着いた後は」の意味は、すでにレフェリーの手が下がっている時点を意味する。

◎第451条 ディレイドオフサイド

【質問】リンク構造上の問題により、プレイヤーベンチの幅が極端に広く、ゴールライン近くまである場合において、アタッキングチームのプレイヤー全員が完全にゾーンをクリアしディレイドオフサイドがウォッシュアウトされた。その際、ゴールラインそばのベンチ内から交代プレイヤーが出てプレーに参加しても良いのか？

【解釈】ラインズマンがディレイドオフサイドをウォッシュアウトした後は、交代プレイヤーはベンチ内のいかなる場所から出てきても構わない。たとえ構造上の問題があるような上記のリンクでも、ベンチとして両チーム公平に配置されているのであれば問題はない。

◎第480条 リンクから出たパック(追加:前ローカルルールに記載済み)

天井にパックが当たった場合も、この条項と同じ解釈をする。

◎第484条 オフィシャルに当たったパック(追加)

以前は、日本リーグのみ国際競技規則の解釈で、他のカテゴリーではスコアリングケースになった場合に競技を停止するというローカルルールがあったが、それを廃止し、全カテゴリーの試合において国際競技規則を適用する。

◎第500条 ペナルティーの定義と手順

【質問】ペナルティータイムが終了しプレイヤーが出場できるのは、ペナルティータイム表示が「0」になったと同時によいのか？

【解釈】各会場において時計機能が異なるが、メインタイマーと連動して2分間の反則時間が終了した時点で「0」の表示がされる場合は、「0」になったと同時にペナルティーは終了する。そうではなくて、反則時間が終了した時点で表示が消える場合は、表示が消える時点でペナルティーは終了する。反則時間が終了した時点で「0」の表示に続き瞬間的に表示が消える機構となっている場合でも、場合によっては「0」の表示が残る場合があり、その場合はメインタイマー上2分が経過していれば「0」で反則時間は終了する。

一方、メインタイマーと連動していないときには、メインタイマーの時間がすべてである。以下の状況例を参照すること。

[状況1] 16:00にAチーム8番にマイナーペナルティーが科せられ、18:00に競技が中断した時点でペナルティータイム表示は「0」のままであった。この状況においては、18:00に到達した瞬間にペナルティーは解除されているので、このプレイヤーは出場できる。

[状況2] 16:00にAチーム8番が、16:30にAチーム15番がそれぞれマイナーペナルティーを科せられていた。18:00にBチームのゴールによりプレーがストップした。この状況では、18:00になった時点でA8番のペナルティーは終了しており5:4の状態であり、更に同時にBチームのゴールがあったためA15番のペナルティーも終了となり、5:5にて試合は再開される。

※このペナルティータイムの解釈は、レフェリー有資格者のみならず各大会の競技委員長・オフアイスオフィシャルにも周知徹底させてください。

◎第540条 頭部及び頸部へのチェック(チェック・トゥ・ザ・ヘッド)

【質問】ルールブックにはシグナルが記載されていないが、どんなシグナルをしたら良いのか？

【解釈】現在のところ正式なシグナルは決まっていない。一応ラフィングのシグナルということで以前に通達しているが、首もしくは頭を横から押すようなシグナルをしても構わない。大切なことは、言葉を併用しシグナルとともに正しい反則名を本部席に伝えることである。

◎第550条 アンスポーツマンライクコンダクト

【質問】ルールによるとアンスポーツマンライクコンダクトのマイナーペナルティーは、ダイブ(反則を誘うために故意に倒れる等)によるものだけとなっているがどうなのか？

【解釈】2002年のルール変更によるが、日本のみならず各国からこの件についてIFに問い合わせがあったとのことである。結論的にはルールブック通りダイブに限定される。敵のプレイヤーを口で罵ったり、スポーツマンらしからぬ態度(プレイヤー同士で)をとった場合は、マイナーペナルティーではなくミスコンダクトペナルティーを科さなければならない。オフィシャルに対するものと同じ解釈となる。

※オフィシャルのみならずチームスタッフにも指導してください。

# 2002/2006IIHF ルール解釈説明書 # 1

## ゲームオフィシャル、選手およびコーチへの連絡事項

### ゴールキーパーの保護

私たちの統計は、ゴールクリーズ内または外側で、攻撃側の選手がGKと接触する件数が増加している傾向を示している。そのため、IIHF ゲームオフィシャルは、この増加傾向を十分に意識し、以下に説明されているような、GKの動きを妨害したり、またはGKに対して不必要な接触をした選手に対しては、反則を科すように指示される。

#### 534 条—インターフェアランス

1. 全ての以下の反則コールは、厳格にレフェリーの判断に基づく
2. GKがゴールクリーズ内にいるときに、攻撃側の選手が偶発的ではない接触をGKとした場合には、得点がされたか否かに関係なく、攻撃側の選手に対して適切な反則が科されなければならない。
3. GKがゴールクリーズの外側にいるという理由のみで、「フェアゲーム」となるのではない。攻撃側の選手が、GKに対し不必要な接触を犯した場合には、全て反則が科されなければならない(522条)。GKがゴールクリーズの外でバックを扱っているときに、攻撃側選手が不必要な接触を避けるための適切な努力をした上で発生した偶発的な接触は許される。
4. 攻撃側の選手が守備側の選手に押されたり突かれたり倒されたりされ、GKと接触をした場合には、攻撃側選手が不必要な接触を避けるために適正な努力をした場合には、ルール上、攻撃側の選手引き起こした接触とは見なされない。
5. GKがゴールクリーズの外側でバックをプレーしており、ゴールクリーズに戻るのを攻撃側の選手が妨害した場合、それが偶発的なものでない限り、攻撃側の選手に「インターフェアランス」としてペナルティが科されなければならない。
6. ゴールクリーズの外側で、バックまたは相手とプレーしようとしている攻撃側選手に対してGKが妨害をした場合、そのGKに反則が科されなければならない。
7. しかし攻撃側の選手がゴールクリーズの内側に立った場合には、直ちに試合が中断され、違反を犯したチームのブルーラインの外側のニュートラルゾーンでフェースオフが行われ試合が再開される。

#### ゴールの定義とノーゴール

今シーズンの幾つかのIIHF大会での試合において、攻撃側選手がゴールクリーズの内側または外側でGKに接触した後で得点がされたり、バックがゴールに入った瞬間に攻撃側の選手がゴールクリーズ内にいたというようなケースが見うけられた。このようなことは選手やチームオフィシャルを困惑させてしまう原因になる。この誤解を避けるためにIIHF

はこの点に関して以下の通りルール解釈を用意した。この報告書を出来るだけ多くのメンバー特に IIHF の大会参加するメンバーに配布するよう要望する。

#### 470 条 – ゴールの定義

1. すべてのそのようなコールは、厳格にレフェリーの判断に基づく
2. パックがゴールラインを超えた瞬間に、攻撃側の選手がゴールクリアーズに進入していたとしても、GKの防御しようとする行為に全く影響することが無かった場合には、以下の471条の解釈の場合を除いて、得点は認められる。

#### 471 条 – ノーゴール

1. 全ての以下のコールは、厳格にレフェリーの判断に基づく
2. 攻撃側選手がゴールクリアーズ内にいるGKに接触して、それが偶発的あるいはそうでなかったとしても、パックがゴール内に入った場合ノーゴールである。
3. GKがゴールクリアーズの外にいるときに、攻撃側の選手が偶発的でない接触をGKとした場合、パックがゴール内に入ってもノーゴール。
4. 攻撃側選手がゴールクリアーズ内にポジションをとり、GKの視界を遮り、防御を妨害した場合には、パックがゴール内に入ってもノーゴール。
5. GKがパックを一旦止めた後、押されてパックと一緒にネットへ入った場合、ノーゴール。該当する場合には、適切な反則が科されなければならない。
6. パックがゴールクリアーズ付近で選手の下に入った場合（故意にあるいはそれ以外で）、この選手をパックと共にゴール内に押し込んだとしても、ノーゴール。該当する場合には、ペナルティショット（クリアーズ内で故意に体の下に入れたと判断できる場合）を含む適切な反則が科されなければならない。

#### 不正または危険な用具

IIHF は、各国協会／連盟から、試合中選手が身につけるアクセサリー（指輪・ネックレス・時計・イヤリング・プレスレット・ピアス等）に関し、状況を明確にし、ガイドラインを提供するよう要望を受けた。この要望に対して以下のように回答する。

#### 555 条 – 不正または危険な用具

1. 全てのそのようなコールは、厳格にレフェリーの判断に基づく
2. レフェリーは、選手またはGKが身につけている個人的なアクセサリーを試合中において他の選手や関係者に対し危険であるというレフェリーの自由な判断によって、取り除くよう要求することができる。もしその個人的なアクセサリーを取り除くことが難しい場合には、その上からテープを貼ったり、安全にユニフォームの下に入れたりして、危険とならないようにしなければならない。
3. この場合、選手またはGKは、ルールにより氷上から出され、チームに対して警告が発せられる。

# 2004/2005 IIHF ルール重点項目説明書

## 目的

1999/2000年のシーズン以降、IIHFは、試合の質と選手の安全性の向上に力を注ぐと同時に、アイスホッケーに対して好印象がもたれるように、そして氷上でのすばらしいプレーがファンのためであるということを示し、選手に対して彼らの技量を発揮する機会を与えるために、アイスホッケーの試合がこのスポーツを統括するルールに即して行われているということを確認なものとしようとして力を注いできた。

毎年、IIHFは、ルール重点項目説明書を作成し、この目的を達成するための重要な点を強調してきた。説明書は、IIHFの選手権大会へ参加するゲームオフィシャル、選手そしてコーチのために作成された。反則を含む重要な問題点は以下のとおりである。

- ・頭部及び頸部へのチェック
- ・背後からのチェック
- ・ハイスティック
- ・ローヒット
- ・ステックワーク
- ・インターフェアランス
- ・フェアプレーの提唱

上記の反則に対して、選手、審判そしてコーチ達は注意を払うようになってきており、その効果が現れているように思われる。2003/2004年のIIHF選手権大会の統計概要からは、以下の反則が若干減少してきている。

- ・背後からのチェック
- ・クロスチェックング
- ・ニイーグ
- ・インターフェアランス

しかし、頭部及び頸部へのチェック、ハイスティック、スラッシング（ケガを伴う、伴わないに関わらず）は、減少を見せておらず、レフェリーがペナルティを科さない場合もある。

ホールディングやフッキングの反則はあいかわらずで、選手達はその優れた技量を使うことと、その技量を見せることを、いまだに妨げている。さらに、ゴールキーパーに対するインターフェアランスが増加していることが見受けられる。

IIHFは、これからも継続して試合の質の向上、選手の安全性の向上、フェアプレーとリスペクト（敬意）を提唱し強調しようと考えている。これは単なる一時的な願望ではない。私達の望む目標到達のためには、IIHF、オフィシャル、選手、コーチそして各国連盟・協会の代表ら、アイスホッケーに関与する全ての人々の努力が必要である。

## 2004/2005年ルール重点項目

そういうわけで、2004/2005年のシーズンにおいて、ゲームオフィシャルは、選手の安全性及び保護と、試合の質をより一層強調するよう指示される。IIHFの大会に参加する全員と全ての各国連盟/協会によって、この行動が実行されるならば、われわれのスポーツ・アイスホッケーを向上させ、選手達はこのアイスホッケーが意図していたように、その技量を発揮することができるであろうと確信している。

2004/2005年における重点項目は、引き続いて以下のような危険な行為である。

- ・ 頭部及び頸部へのチェック
- ・ 背後からのチェック
- ・ ハイスティック・アクション
- ・ スラッシング
- ・ ローヒット

また、今シーズン IIHF の大会に指名されたオフィシャルは、ゴールキーパーの保護に関しても注意深く観察するよう指示される。

レフェリーはまた、アイスホッケーの試合が、プレーをするにもそれを見るのも楽しい、スピード感のあるものとするために、ホールディング、フッキングそしてインターフェアランスのような、プレーを妨害する反則に対しても、ペナルティを科すように指示される。

最後に、フェアプレーとリスペクト（敬意）の普及促進は、継続して強調され、ゲームオフィシャルに対する指示にも必ず含まれる。IIHF 主催大会を通じて、ダイブの反則は注意深く観察され、ペナルティを科されることになる。

### 頭部及び頸部へのチェック

相手選手から、頭・顔・首の付近に対して、厳しい衝撃となるような、凶暴な、強烈なあるいは大打撃となる強打などを受けた選手は、結果的に深刻な影響を受け、脳震盪を含む重篤な傷害の原因となる可能性がある。

選手が、スティックを使ったり、肘、前腕、肩や手を伸ばしたり、あるいは身体の他の部分を使い、相手選手の頭・顔・または首をチェックする行為には、「頭部・頸部へのチェック」として厳格にペナルティを科さなければならない。

ショルダーパッド、エルボーパッド、そして前腕のパッドは、選手を保護するためにデザインされ、装着されるものであり、相手選手をチェックまたは傷つけるためのものとして、意図され用いられるものではない。

相手選手の頭部または顔部をボードまたは保護ガラスに向かって衝突させたり、押し付けたりする行為には、頭部に対するチェックとしてペナルティを科さなければならない。



## 背後からのチェック

“背後からのチェック”は、氷上のどこであっても最も危険な行為の一つであり、深刻な結果をもたらす可能性がある。ボードに向かっての背後からのチェックは、その選手を一生身体障害者とするような怪我をもたらさう。

選手が頭部を下げて、ボード沿いでバックを見ているかあるいはバックを探しており、それを妨げる自分自身に対するボディチェックに気づいておらず、自分自身を守ることが全くできない状況で背後からチェックをされた場合は、レフェリーは、そのチェックに対してこのルール（背後からのチェック）によってペナルティを科さなければならない。

## ハイスティック アクション

選手は相手選手へのチェックやフック、そしてバックをパスまたはシュートするときに使う自分のスティックに責任を持たなければならない。相手選手をチェックまたはフックしようとする間に、仮にスティックチェックが相手選手のスティックを押さえつけたスティックやスティックで押さえつけられた相手選手の体の動きを原因として、偶然かあるいは不注意のためにフォロースルーが起き、相手選手の顔または頭部を打った場合には、ハイスティックの行為としてペナルティを科さなければならない。

選手がバックをシュートするとき、そのフォロースルーしたスティックが、偶然、不注意あるいは単なる脅かしのためであっても、相手選手の頭部または顔のあたりを打った場合には、ハイスティックの行為として分類され、ペナルティを科さなければならない。

## スラッシング アクション

スラッシングというのは、接触の有無に関わらず、相手選手に向けてスティックを振る行為である。特に手首や前腕あるいは肩などの傷つきやすい部位への全てのスラッシングは、看過できない行為であり、必ずペナルティを科さなければならない。

## GKの保護

攻撃側の選手がゴールクリアーズエリア内において、GKに接触するケースが増加傾向にある。そこで、ゲームオフィシャルはより注意深く観察し、GKの動きを妨げ、あるいはGKと不必要な接触を行った選手に対してペナルティを科さなければならない。